

**Pengembangan Media *Scramble* untuk Membaca Permulaan Di SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh:**

**RISTIYANI**

**NPM: 1611100185**

**Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTANLAMPUNG  
1442 H / 2020 M**

**Pengembangan Media *Scramble* untuk Membaca Permulaan Di SD/MI**

**Skripsi**

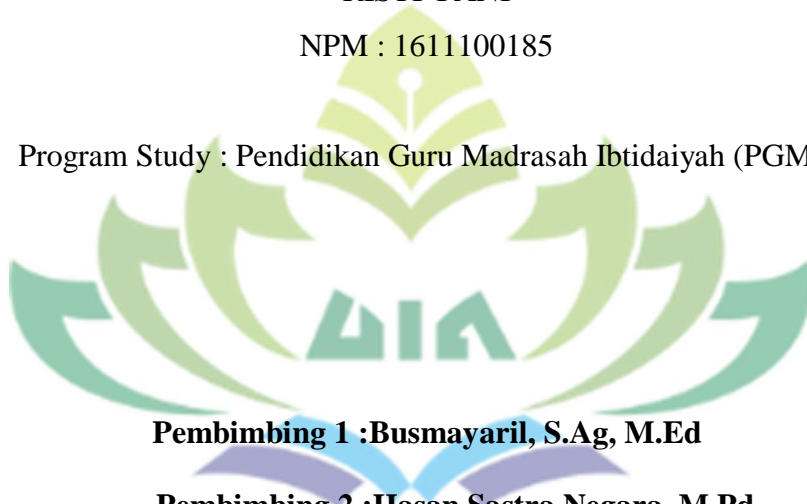
Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna  
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S,Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RISTI YANI

NPM : 1611100185

Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**Pembimbing 1 :Busmayaril, S.Ag, M.Ed**

**Pembimbing 2 :Hasan Sastra Negara, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NERGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2020 M**

## DAFTAR ISI

### Halaman

#### HALAMAN JUDUL

ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii

#### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8

#### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan .....	10
B. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media .....	11
2. Karakteristik Media Pembelajaran.....	13
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	15
4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	17
5. Fungsi, Tujuan, Dan Manfaat Media Pembelajaran.....	18

6. Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	21
C. Pembelajaran Membaca .....	26
1. Pengertian Membaca.....	26
2. Jenis-Jenis Membaca.....	27
3. Pelaksanaan Pembelajaran Membaca.....	31
4. Manfaat dan Tujuan Membaca.....	32
5. Karakteristik Membaca yang Menyenangkan.....	35
6. Usaha-Usaha Meningkatkan Kegemaran.....	36
7. Pembelajaran Membaca Permulaan.....	38
D. Penelitian Relevan.....	39
E. Kerangka Berfikir.....	41

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	44
B. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	44
C. Metode Penelitian.....	44
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	45
1. Potensi Masalah .....	46
2. Pengumpulan Data .....	47
3. Desain Produk .....	47
4. Validasi Desain Produk.....	48
5. Revisi Desain Produk.....	49
6. Uji Coba Produk.....	49
7. Revisi Produk .....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Instrumen Penelitian.....	51



G. Teknik Analisis Data.....	52
------------------------------	----

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	53
1. Potensi dan Masalah.....	53
2. Mengumpulkan Data.....	54
3. Desain Produk .....	54
4. Validasi Desain .....	55
a. Validasi ahli bahasa.....	56
b. Validasi Ahli Materi.....	63
c. Validasi Ahli Media .....	69
d. Validasi Pendidik .....	72
5. Perbaikan Desain.....	76
6. Uji Coba Produk.....	76
7. Revisi Produk.....	80
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
1. Penilaian Ahli Bahasa.....	80
2. Penilaian Ahli Materi .....	80
3. Penilaian Ahli Media.....	81
4. Penilaian Ahli Soal.....	82
5. Penilaian Pendidik.....	83
6. Penilaian Uji Kelompok Kecil .....	83
7. Penilaian Uji Kelompok Besar.....	84

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	88
B. Saran.....	89

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peserta didik yang merasa bosan pada saat proses membaca, karena media yang digunakan hanya berupa buku cetak. Selain itu, kurangnya mengaitkan materi pembelajaran dalam kehidupan nyata juga menjadi penyebab kemampuan membaca permulaan peserta didik kurang optimal. Dengan ini peserta didik membutuhkan media yang bisa memudahkan untuk mengenal abjad dengan variatif menggunakan scramble. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research And Develioment*(R&D) dengan menggunakan metode borg and gold yang mengacu pada model pengembangan Sugiono, dengan menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket vaidasi ahli materi, validasi angket ahli media dan validasi ahli bahasa serta respon pendidik dan peserta didik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpul akan bahwa media *scramble* untuk membaca permulaan memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 75% dengan kategori layak, rata-rata penilaian ahli bahasa mencapai 95% kategori sangat layak, rata-rata ahli media mencapai 85% dengan kategori sangat layak dan rata-rata penilaian pendidik memperoleh sebesar 95% kategori sangat layak. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba skala kecil 86% yang dikategorikan sangat layak, dan uji coba skala besar memperoleh rata-rata sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak. Dengan demikian media scramble untuk membaca permulaan di SD/MI dikategorikan sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

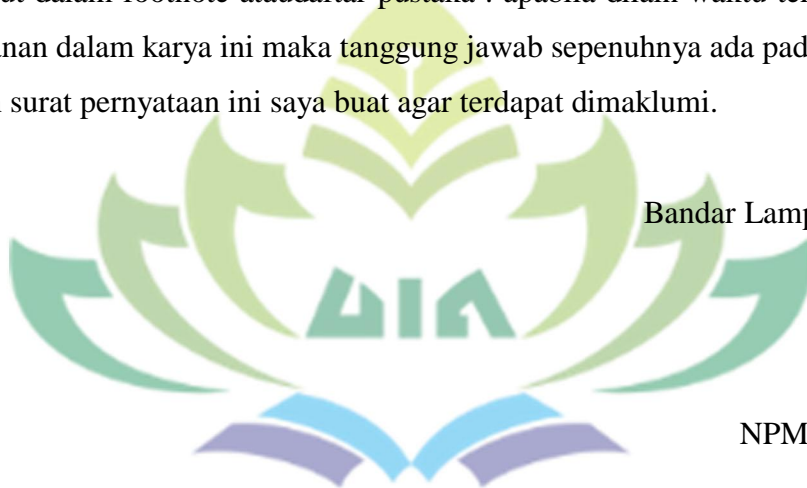
**Kata Kunci:** Permainan edukatif, media scramble, membaca permulaan

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Risti Yani  
NPM :1611100185  
Jurusan :PGMI  
Fakultas :Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Scramble Untuk Membaca Permulaan di SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan diduplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka . apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar terdapat dimaklumi.



Bandar Lampung 2020

Risti Yani  
NPM.1611100185





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Scramble Untuk Membaca  
Permulaan di SDMI

**Nama** : Risti Yani

**NPM** : 1611100185

**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

**Busmayatil S. Ag, M.Ed**  
**NIP:197508102009011013**

Pembimbing II,

**Hasan Sastra Negara, M.Pd**

Ketua Jurusan PGMI

**Syofidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 1969101031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA SCRAMBLE UNTUK MEMBACA PERMULAAN DI SD/MI** Disusun oleh: **RISTI YANI, NPM: 1611100185**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah** telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Rabu, 25 Februari 2021, pada pukul 13.00 s.d 15.00 WIB, tempat: Ruang Sidang Virtual melalui aplikasi Zoom**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua** : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd (.....)   
**Sekretaris** : Yuli Yanti, M. Pd. I (.....)   
**Penguji Utama** : Nurul Hidayah, M. Pd (.....)   
**Penguji Pendamping I** : Busmayaril, S. Ag, M. Ed (.....)   
**Penguji Pendamping II** : Hasan Sastra Negara, M. Pd (.....) 

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd**  
**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۚ

*"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)"*  
(Q.S:Al-Insyirah)<sup>1</sup>



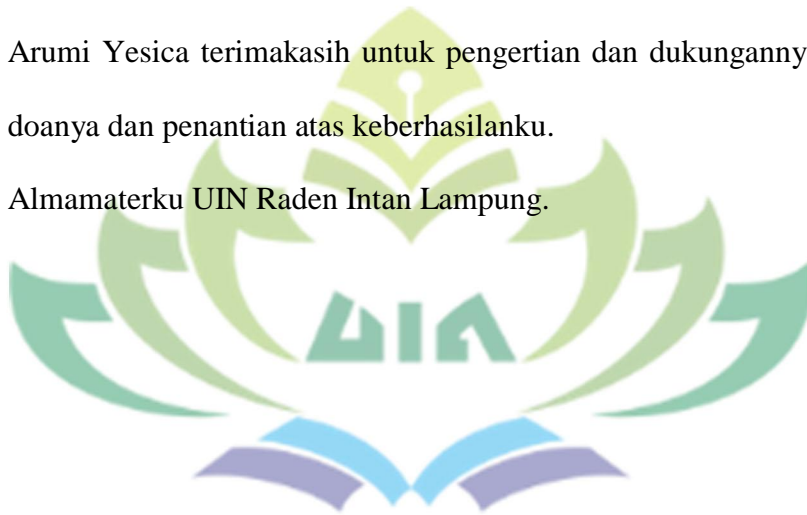
## PERSEMBAHAN

---

<sup>1</sup> Departemen RI, Al-quran dan terjemahannya,(Bandung: Diponegoro, 2017), h.362

Alhamdulillah kehadiran Allah SWT karena atas berkah, rahmat, taufiq dan hidayah-Nya skripsi ini telah selesai dengan baik, dengan ketulusan hati penulis persembahkan ini sebagai ungkapan cinta dan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda Pujiarto dan Ibunda Suti terimakasih telah berjuang dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku terimakasih untuk lantunan doa yang mengiringi setiap langkahku.
2. Empat Adikku Neta Dwi Arsita, Tria Imelda, Riza Ayu Kurnia, Cilla Arumi Yesica terimakasih untuk pengertian dan dukungannya serta untuk doanya dan penantian atas keberhasilanku.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Risti Yani dilahirkan di Yukum Jaya, Kec.Terbanggi Besar, Kab. Lampung Tengah pada tanggal 25 Januari 1997. Putri pertama dari 5 bersaudara dari bapak Pujiarto dan IbuSuti.

Pendidikan yang pernah ditempuh oleh peneliti dimulai dari Taman Kanak Kanak (TK) Nurul Huda yang diselesaikan pada tahun 2003, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Yukum Jaya yang diselesaikan pada tahun 2009, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kristen 2 Bandar Jaya 2012, kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) MAN 1 Terbanggi Besar yang diselesaikan pada tahun 2015.

Tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Tahun 2019 peneliti melaksanakan KKN di desa Purwodadi Dalam, Kecamatan Tanjung Sari, Kabupaten Lampung Selatan, Kemudian ditahun yang sama peneliti melaksanakan PPL di SD 1 Muhamadiyah Bandar Lampung.

## **KATA PENGANTAR**



***Bismillahirrohmaniroh...***

***Assalamu`alaikum Wr, Wb***

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih tulus ikhlas kepada:

1. Ibu Prof Dr. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada pemula dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Sofnidah Ifriani, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku sekretaris jurusan yang telah memberikan bimbingan, sumbangan pemikiran, kritik, dan saran selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Busmayaril, S.Ag, M.Ed selaku Dosen Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.

4. Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis.
5. Bapak Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Ibu Novitria Kusuma S.Pd dan Ibu Zainatun Alfiah S.Pd.I yang telah membantu jalannya penelitian saya.
7. Kedua orang tuaku tercinta (Suti dan Pujiarto) yang menjadi sosok orang tua hebat yang tak henti menyayangiku, mendoakanku, memberikan semangat, motivasi serta menantikan keberhasilan ku.
8. Empat Adikku Neta Dwi Arsita, Tria Imelda, Riza Ayu Kurnia, Cilla Arumi Yesica yang selalu memberikan dukungan, sumber semangat, senyum ketulusan dan keceriaan dalam setiap langkahku.
9. Sahabat-Sahabat seperjuangan kelas D angkatan 2016 di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang selalu menghadirkan keceriaan, kebersamaan, kekeluargaan dalam menuntut ilmu dan menggapai impian, Kita adalah orang-orang yang telah menggapai semua yang kita impikan.
10. Sahabat berbagiku di perantauan (Anggun, Ade, Bayu, Eci, Fahmi, Osy, Restu dan sisi) terimakasih telah menjadi sahabat berbagi cerita, kebahagiaan, keceriaan, senyuman dan pengalaman yang mengesankan.

11. Teman-teman KKN Kelompok 80 desa puwordadi dalam dan teman-teman PPL, terimakasih telah berbagai ilmu, pengalaman, canda tawa dan kebersamaannya selama ini.
12. Terimakasih kepada Rida, Maya, Dea yang telah menemani susah maupun senang.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu, Terimakasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat.



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir

Tabel 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development*  
model Borg & Gall

Tabel 3.2 Skor Penilaian Validasi Produk

Tabel 3.3 Skor Penilaian Validasi ahli

Tabel 3.4 Presentase Kriteria Kelayakan Produk

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Tabel 4.1 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Tabel 4.2 Data Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

Tabel 4.2 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

Tabel 4.3 Data Presentase Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2

Tabel 4.3 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Tabel 4.4 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Tabel 4.5 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2

Tabel 4.6 Grafik Penilaian Validasi Tahap 1 dan 2

Tabel 4.7 Data Penilaian Ahli Media Tahap 1

Tabel 4.7 Grafik Penilaian Ahli Media Tahap 1

Tabel 4.8 Data Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2

Tabel 4.8 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2

Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Media Tahap 1 dan 2

Tabel 4.9 Data Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2

Tabel 4.9 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2

Tabel 4.10 Data Hasil Penilaian Pendidik

Tabel 4.10 Grafik Penilaian Pendidik

Tabel 4.11 Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Tabel 4.11 Data Hasil Uji Kelompok Besar



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran Nota Dinas PA 1
2. Lampiran Nota Dinas PA 2
3. Lampiran Surat Penelitian SDN 2 Campang Raya
4. Lampiran Surat Balasan SDN 2 Campang Raya
5. Lampiran Surat Penelitian MI Al Hikmah Bandar Lampung
6. Lampiran Surat Balasan MI Al Hikmah Bandar Lampung
7. Lampiran Validasi Ahli Materi
8. Lampiran Validasi Ahli Media
9. Lampiran Validasi Ahli Bahasa
10. Lampiran Dokumentasi



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. Sebab pendidikan kebutuhan yang penting untuk di era sekarang bagi manusia. Pendidikan akan dinilai selesai bila anak mereka sudah menginjak dewasa, siap untuk berumah tangga dan mampu mandiri. Dalam perkembangan dunia pendidikan selalu mengalami perubahan menuju kesempurnaan.<sup>2</sup> Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>3</sup> Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan pendidikan sangat penting karena jaman dan teknologi yang sudah maju dan berkembang, dimana kita dituntut untuk mengikutinya, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat mengikuti perkembangan jaman.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

*Artinya 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal*

---

<sup>2</sup> Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Penerbit Kalam Mulia 2015), h.28-29

<sup>3</sup> Laila Puspita dkk, “ pengaruh model pembelajaran reciprocal teaching dengan teknik mind mapping terhadap kemampuan metakognisi dan afektif pada konsep sistem sirkulasi kelas XI IPA di SMA Negeri 15 Bandar Lampung”, *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol. 8 No. 1 2017 h. 78

*darah, 3.Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, 4.Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, 5.Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”(Q.S Al-Alaq: 1-5)<sup>4</sup>*

Pendidikan dapat memberikan perubahan, perbaikan, dan kemajuan suatu bangsa, oleh sebab itu pendidikan sangat penting bagi masa depan dan tuntutan masyarakat yang modern.<sup>5</sup> Menurut Hamalik pendidikan adalah suatu proses untuk mempengaruhi peserta didik menyesuaikan lingkungan sebaik mungkin dilingkungannya.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 2 Campang Raya Bandar Lampung, dan MI Al Hikmah Bandar Lampung didapati masalah dari proses belajar di kelas 2 yaitu pendidik kesulitan dengan media yang ada kurang membantu untuk menjelaskan kepada anak.

Pendidik hanya memberikan catatan kepada peserta didik dan meminta untuk dicatat oleh peserta didik sebagai bahan belajar di rumah. Selama berjalan nya proses belajar tidak terlihat peserta didik aktif pada proses belajar di kelas. Beberapa peserta didik terlihat mengobrol dengan peserta didik lainnya, ada peserta didik yang hanya duduk diam mencatat. Saat evaluasi pada akhirpembelajaranpun pendidik tidak meminta peserta didik menjelaskan kembalimateri yang sudah dibahas setelah itu.

---

<sup>4</sup>Departemen Agama Republik Indonesia,AL-Qur'an Tajwid dan Terjemahan,(Bandung:CV Penerbit Dipenegoro),hal.597

<sup>5</sup>Aulia Novita Sari, alinis Ilyas,Siti Nurul Amanah, “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses SAINS Peserta Didik Pada Materi Fotosintesis Kelas XII IPA Di SMK Yadika Bandar Lampung”, *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol.8 No.1 (Juli 2017), h.92



Dari keadaan yang peneliti lihat di lapangan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut sebagian besar memang berjalan seperti itu. Banyak pendidik yang belum menguasai teknik belajar yang benar karena itu kualitas sekolah tersebutpun terbilang belum baik dikarenakan keadaan lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal yang tidak mendukung. Ada beberapa pendidik juga yang terlihat sebenarnya mengerti cara mengajar yang baik dan benar, namun tidak diterapkan oleh pendidik tersebut saat ia mengajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Edgar dale yang memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.<sup>6</sup> Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dimungkinkan berbagai faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya menyampaikan pelajaran Bahasa Indonesia yang masih monoton dan tidak menggunakan media yang menarik. Terkait permasalahan yang dipaparkan, kemampuan pemecahan masalah yang terjadi pada peserta didik kelas II SDN 2 Campang Raya Bandar Lampung dan MI Al Hikmah Bandar Lampung masih tergolong rendah. Peneliti yang menggunakan pendekatan Penelitian ini diantaranya dilakukan oleh Eneng Ros

---

<sup>6</sup>Erwin Putera Permana, *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Kelas II Sekolah dasar*, (Jurnal Profesi Pendidikan dasar Vol 2 No. 2, ISSN 2406-8012, Desember 2015), h. 134

Siti Saroh dan Vismania S.Damaianti yang menyimpulkan bahwa, peserta didik ada peningkatan kemampuan menentukan ide pokok dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat menghasilkan sebuah produk berupa tes membaca dan tes menulis teknik *scramble*.

*Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berfikir dalam menjawab soal menjadilah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*.<sup>7</sup>

Model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Menurut komalasari), model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep.<sup>8</sup> Model pembelajaran *scramble* ini bertujuan meningkatkan kemampuan menulis narasi peserta didik.

---

<sup>7</sup>MiftahulHuda. Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Febuari 2019 h.303-304

<sup>8</sup>NurulQamariah, SyifaulGummah, "DwiSabda Budi Prasetyo. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa". *Jurnal Pengkajian Ilmud dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, Vol.4 no 1(2016), h 42, (diakses tgl 3 Desember 2019 Jam 17:14 WIB)

Hal ini dikarenakan model pembelajaran *scramble* merupakan model pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>9</sup> Dalam pembelajaran *scramble* ini keaktifan dan kreatifitas siswa menjadi hal yang penting karena model pembelajaran *scrambel* ini pembelajaran yang mengajak peserta didik menemukan jawaban dan penyelesaian masalah yang ada dengan cara membagikan soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Bahasa Indonesia ialah alat komunikasi paling penting untuk mempersatukan seluruh bangsa, maka merupakan alat mengungkapkan seluruh bangsa alat mengungkapkan diri, baik secara lisan maupun tulisan dari segi rasa, cipta dan karsa secara efektif dan logis.<sup>10</sup> Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran pokok di sekolah, keterampilan berbahasa dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki, peserta didik mampu menimba berbagai ilmu pengetahuan yang terutama dan ditunjukkan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, bersastra, bahasa, seni dan sastra.

Model pembelajaran *Scrambel* dapat memudahkan peserta didik memahami materi mengenai narasi karena dapat melatih pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Pengajaran narasi itu sendiri sangat

---

<sup>9</sup>Masnati, "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir". Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), Vol.1 No.2(2017)h. 318

<sup>10</sup>Nurul Hidayah.2016. "*Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*", Garudhawaca: Yogyakarta h. 8

kaitannya dengan kegiatan apresiasi sastra khususnya cerpen, peserta didik memperoleh kesadaran yang lebih terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar memperoleh kesenangan dan pengetahuan dasar tentang narasi. Dalam pembelajaran ini peserta didik dapat memotivasi tentang arti penting menulis narasi dari pemahaman peserta didik pemahaman konseptual.

Membaca permulaan berada di tahap awal proses membaca atau proses visual. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis dalam bunyi.<sup>11</sup> Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan selanjutnya. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca permulaan membaca permulaan yang memadai.<sup>12</sup>

Membaca permulaan ini disajikan kepada siswa tingkat permulaan sekolah dasar. Tujuannya adalah membangun dasar mekanisme membaca, seperti kemampuan mengasosiasikan huruf dengan bunyi-bunyi bahasa yang diwakilinya dan membina gerakan mata membaca dari kiri ke kanan.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Jo Iloe Tjoe. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.7 No.19

<sup>12</sup> St. Y. Slamet, Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (Jawa Tengah: UNS Press, 2017), 24

<sup>13</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018) Hal.475

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penilaian tindakan kelas yang peneliti rumuskan dalam judul **“Pengembangan Media Scramble Untuk Membaca Permulaan Di SD/MI”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh pendidik.
2. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa scramble.
3. Pembelajaran tidak menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar.
4. Diperlukan pengembangan media yang praktis dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dihadapi dalam penelitian ini, maka perlu diadakannya batasan masalah. Batasan masalah diperlukan penerapan area spesifik yang akan diteliti. Dan penelitian ini dibatasi pada **“Pengembangan Media Scramble Untuk Membaca Permulaan Di SD/MI”**

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang tertulis di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media scramble pada pembelajaran tematik kelas II SD/MI?
2. Bagaimanakah kelayakan media permainan scramble pada pembelajaran tematik kelas II SD/MI?
3. Bagaimanakah respon pendidik dan peserta didik terhadap media scramble pada pembelajaran tematik kelas II SD/MI?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui pengembangan media scramble untuk membaca permula dengan model scramble pada peserta didik.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model pembelajaran membaca permula dengan media scramble pada peserta didik.
3. Mengetahui kelayakan media permainan scramble pada pembelajaran tematik di SD/MI.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan kontribusi ilmiah bagi para guru ataupun calon guru tentang model pembelajaran tipe scramble pemahaman membaca permula dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik, dapat menambah pengetahuan dengan cara yang baru yakni sambil,meningkatkan keaktifan, memupuk kemampuan bekerja sama dalam sebuah team, dan menambah motivasi belajar serta minat belajar peserta didik dalam pemahaman membaca permula.
- b. Bagi guru,sebagai salah satu bahan pertimbangan guru yang mengajar bidang studi bahasa indonesia dalam menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa indonesia dan sebagai referensi untuk pemilihan media pembelajaran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Pengembangan

Metode Penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk.<sup>14</sup> Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model borg and gall. Model ini terdiri dari 10 tahap yakni *research and information collecting* (potensi dan masalah), *planning* (pengumpulan data), *Develop Preliminary Form A Product* (desain produk), *Preliminary Field Testing* (validasi desain), *Main Product Revision* (revisi desain), *Main Field Testing* (uji coba produk), *Operational Product Revision* (revisi produk), *Operational Field Testing* (uji coba pemakaian), *Final Product Revision* (revisi produk), *Dissemination and Implementation* (produk massal).

Dalam Penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji bahasa dan uji coba produk di lapangan untuk menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk yang peneliti kembangkan.<sup>15</sup> Dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk

---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : PT. Alfabet, 2016), h. 407

<sup>15</sup>Anggita Dwi Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Ada Tema 9 Makanan Sehat Dan Bergizi”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), h. 15



akhir yang siap untuk di gunakan. Tetapi dalam penelitian ini peneliti menyederhnakannya menjadi tujuh langkah mengingat waktu dan biaya yang dibutuhkan. Produk akhir dari penelitian ini adalah pengembangan media Scramble pada pembelajaran tematik kelas II SD/MI.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada orang yang menerima pesan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>16</sup> Ada istilah lain dari media yakni mediator, mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan bagi kedua belah pihak atau bisa disebut sebagai pihak ketiga. Dengan adanya istilah mediator ini media menunjukkan peran dan fungsinya yakni mengatur keefektifan antara kedua belah pihak yang sedang berkomunikasi di dalam proses belajar. Efektifitas media dapat terlihat jika media tersebut dapat mempengaruhi

---

<sup>16</sup> Nursiwi Nugraheni, *Penerapan Media Komik Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7, No. 2, 2017, H. 113

efektifitas program belajar-mengajar.<sup>17</sup> Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah suatu alat yang dapat menyampaikan atau perantara pesan dalam proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Di dalam proses pembelajaran, Media juga bisa menggunakan benda-benda yang ada di sekitar kita. Media ini bisa berupa dari alam, buatan maupun budaya. Sehingga media merupakan alat untuk mempermudah proses pembelajaran dengan demikian media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan peserta didik yang bisa dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>18</sup> Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Maemunah. *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Al-Afkar. Vol 5 No 1. 2016, H. 3

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers), 2016, H. 3

<sup>19</sup>Hidayah, Nurul, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV* Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 1 Juni 2017. H. 35.

## 2. Karakteristik Media Pembelajaran

Nuryanto menjelaskan ada beberapa karakteristik media pembelajaran, antara lain:

### a. Media Grafis

Media grafis merupakan penuangan pesan kedalam bentuk simbol komunikasi verbal. Fungsi media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas ide, memperkuat ingatan materi yang digrafiskan. Contoh media grafis antara lain: sketsa, diagram, bagan, foto, chart, grafik, poster, kartun, peta, papan buletin, papan flanel

### b. Media Audio

Media audio merupakan penuangan pesan melalui lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contoh penggunaan media audio dapat berupa radio, alat perekam, pita magnetik, dan alat perekam pita kaset. Terdapat beberapa ayat yang menerangkan tentang media audio di dalam al quran, yaitu surah Al-Isrā'(17) ayat 14:

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ١٤

Artinya:

*"Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu.*

Dari kata bacalah ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas membaca akan menimbulkan bunyi maka dapat di pahami isi yang di sampaikan oleh guru kepada peserta didik.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam penuangan pesan kedalam bentuk simbol verbal. Artinya media proyeksi diam ini hampir sama dengan media grafis pada media proyeksi diam menyajikan rangsangan visual dan bahan bahan media grafis banyak digunakan di media proyeksi diam ini.<sup>20</sup>

Menurut Onasanya media pembelajaran itu, antara lain;

- a) Media cetak, Media cetak memiliki tujuan utama yakni tujuan informasional dan motivasional. Media cetak yang banyak digunakan di dalam pembelajaran antara lain: ensiklopedia, almanak, koran dan majalah.
- b) Media grafik, media grafik merupakan media dua dimensi yang dirancang sebagai alat penyalur pesan kepada peserta didik dengan menggunakan simbol visual dan verbal.
- c) Relia, media relia merupakan alat penyampaian materi dengan objek atau benda yang digunakan itu benar-benar nyata. Contohnya herbarium hewan atau tumbuh-tumbuhan.
- d) Gambar, media gambar di gunakan di sebuah pembelajaran agar dapat menarik minat peserta didik untuk aktif di dalam kelas. Media gambar ini juga dapat diterapkan di semua mata pelajaran baik kelas rendah maupun tinggi.

---

<sup>20</sup>Yosal Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran Interaksi Komunikatif Dan Edukatif Di Dalam Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, H. 194

- e) Model, media ini merupakan media representasi 3 dimensi dari suatu yang asli baik keadaan, kondisi maupun bentuk. Model ini dapat menyajikan benda yang dijadikan sebuah model ini detail ataupun sederhana
- f) Media audio, media ini merupakan media yang menyajikan bentuk informasi ke dalam bentuk verbal. Sehingga mendorong penguasaan keterampilan intelektual dan motorik peserta didik.
- g) Overhead Projector, media ini bentuk penyajiannya dengan menyorotkan transparansi bahan pembelajaran di depan kelas.
- h) Presentasi multimedia, merupakan pengkombinasian dari berbagai media baik verbal, visual maupun audio.

### 3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan kegunaan media dan apa saja fungsinya yang mungkin hal ini tidak diterapkan guru dalam proses pembelajaran.

#### a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri fiksatif mendeskripsikan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa ini dapat dilihat seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, tidak menutup kemungkinan suatu objek dapat ditransformasikan suatu waktu. Ciri fiksatif ini

contohnya adalah apabila ada sebuah kegiatan dari peserta didik misalkan agenda praktikum dilaboratorium kemudian kegiatan ini didokumentasikan untuk dilain waktu bisa dianalisis atau dikritik dengan teman sebaya maupun kelompok bermain.

b. Ciri Manipulatif (Manipulatif Property)

Ciri manipulatif merupakan proses penggunaan media yang memakan waktu terlalu lama sehingga ciri ini menggunakan alat yang dapat memanipulasi atau mengedit moment-moment penting tertentu agar dapat menghemat waktu. Tetapi kemampuan dari ciri manipulatif perlu perhatian yang sungguh-sungguh karena jika terjadi kesalahan akan ada penafsiran ganda dalam proses pembelajaran tersebut.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif merupakan media yang ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama terkait kejadian itu. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri ini merupakan penyebaran media yang sama dengan memperhatikan kekonsistensian informasi yang telah direkam sebelumnya sama atau hampir sama dengan aslinya.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Ibid, H. 17

#### 4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Diatas telah kita bahas bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka dari itu, berikut ini merupakan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

- a. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media harus tetap mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pencapaian tujuan ini bisa berupa menghafal, berbagai kegiatan yang melibatkan fisik atau menggunakan prinsip sebab akibat, mengerjakan tugas yang mengasah kognitif peserta didik.
- b. Pemilihan media harus tepat dan mampu mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Ketepatan media ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan mental setiap individu.
- c. Pemilihan media harus luwes, praktis, dan bertahan. Sebaiknya penggunaan media haruslah yang mudah dibuat sendiri oleh guru, media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta media mudah dibawa kemana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan kriteria utama dalam menggunakan media karena sebagus dan semenarik apapun media tidak ada artinya jika guru tidak dapat menggunakannya dengan maksimal.

- e. Pemilihan media harus dikelompokkan sesuai dengan sasaran. Pengelompokan media ini dimaksudkan agar media sesuai dengan sasaran karena belum tentu media yang digunakan oleh kelompok besar dapat efektif digunakan oleh kelompok kecil ataupun sedang begitupun sebaliknya.
- f. Pemilihan media harus sesuai dengan mutu teknis. Setiap pengembangan media harus disesuaikan dengan persyaratan teknis tertentu.

## **5. Fungsi, Tujuan, Dan Manfaat Media Pembelajaran**

### **a. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi, fungsi media pembelajaran ini untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi penting suatu pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.
- 2) Fungsi afektif, media visual ini dapat menarik peserta didik jika berisi gambar atau lambang visual lain yang dapat memberikan sifat penasaran dari setiap peserta didik.
- 3) Fungsi kognitif, media visual yang memperlihatkan bahwa tujuan pencapaian pembelajaran baik mengingat maupun mengambil pesan yang terkandung didalam sebuah pembelajarannya.



- 4) Media berfungsi untuk memperjelas sesuatu yang abstrak.<sup>22</sup>
- 5) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran ini dapat berfungsi untuk mengakomodasi isi pelajaran yang sulit diterima oleh peserta didik yang lemah daya tangkapnya sehingga dapat disajikan secara verbal memudahkan peserta didik untuk menangkap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik selama proses belajar mengajar berlangsung.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memudahkan penjelasan pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran.<sup>23</sup>
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuannya.<sup>24</sup>
- 3) Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:

---

<sup>22</sup>Dede Rohaniawati, *Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol.01. No. 2.2016, H. 162

<sup>23</sup>Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, I Nyoman Jampel, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa. Vol. 7.No. 1. 2019. H. 67

<sup>24</sup>Huda, Nafi'ul Dkk, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya*, Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam, Vol. 07, No. 1, 2016

- a) Alat pembelajaran yang terlalu besar untuk dibawa keruang kelas bisa digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - b) Alat pembelajaran yang terlalu kecil yang tidak kasat mata oleh indra manusia maka bisa diganti dengan bantuan mikroskop, film, dan gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi dimoment tertentu bisa disajikan dalam bentuk film, video, foto dll.
  - d) Kejadian yang sifatnya membahayakan dapat ditampilkan dalam bentuk film, video, maupun gambar.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang setara dengan peserta didik yang lain karena dapat berbagi pengalaman sehingga terjadi interaksi antara satu dengan yang lain.

## 6. Pembelajaran *Scramble*

### a. Pengertian *Scramble*

Pembelajaran *scramble* adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan yang tersedia.<sup>25</sup> Surat Ya Sin ayat 36 yang berbunyi:

---

<sup>25</sup>Muhammad Amin Said, Muhammad Arsyad, and Nurlina, "*Penerapan Model*

سُبْحَانَ الَّذِي خَلَقَ الْأَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُنْبِتُ الْأَرْضُ وَمِنْ أَنْفُسِهِمْ وَمِمَّا لَا يَعْلَمُونَ ٣٦

Artinya :

*Maha Suci Tuhan yang telah menciptakan pasangan-pasangan semuanya, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka maupun dari apa yang tidak mereka ketahui.*

Berdasarkan dari surat al-quar'an Allah SWT telah menjadikan semua hal baik berpasang-pasangan, baik yang diketahui bumi maupun yang tidak diketahui, dapat kita temukan contoh pada pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran yang menemukan mencocokkan untuk menjadi sebuah kalimat maupun pragraf yang baik. Menurut Kokom Komalasi berpendapat pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep.

Menurut Suyatno berpendapat pembelajaran *scramble* adalah suatu metode belajar yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang

dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.<sup>26</sup>Scramble juga merupakan model pembelajarn yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. scramble dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Pembelajaran kooperatif metode scramble adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

Menurut Huda, model pembelajaran scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa.<sup>27</sup> Dalam proses belajar mengajar tidak ada model pembelajaran yang sempurna. Suatu model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.<sup>28</sup>Berdasarkan

---

<sup>26</sup>Ni Nym Widiartari, H Syahrudin, and I W Widiana, *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble berbantuan media Vidio Terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD DI Gugus V Kecamatan Buleleng*. Jurusan PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. H.4

<sup>27</sup>Rahma Diani, Yuberti, and Shella Syafitri, “ Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-Biruni*, 5.2 (2016), 267.

<sup>28</sup>Tirza Pangkali, Iriwi L S Sinon, and Sri Wahyu Widyaningsih, *Penerapan Model*

definisi, dapat disimpulkan model pembelajaran *scramble* sebagai suatu penunjang pproses pembelajaran pada siswa yang mana siswa di dorong untuk terlihat langsung dalam pembelajaran kelompok, yang menggunakan metode kartu soal dan kartu jawaban. Model pembelajaran ini membantu siswa agar lebih mudah menyelesaikan permasalahan soal dengan kreatif dan inovatif secara bersama-sama.

#### **b. Langkah-langkah Pembelajaran *Scramble***

Langkah-langkah pembelajaran dalam model *Scramble* yang digunakan dalam penelitian adalah:

- 1) Guru menyajikan materi sesuai topik misalnya guru menyajikan materi pelajaran tentang membaca permula.
- 2) Setelah selesai menjelaskan tentang narasi, membagikan lembar kerja dengan jawaban yang di acak susunannya
- 3) Guru memberikan durasi tertentu untuk mengerjakan soal
- 4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru
- 5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa
- 6) Jika waktu pengerjaan sudah habis siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu

- 7) Guru melakukan penilaian baik di kelas maupun dirumah, penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar
- 8) Guru memberi apresiasi kepada siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar

**c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Scramble***

Scramble mempunyai kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan model pembelajaran ini adalah:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagai tugas dan tanggung jawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Berkaitan dengan hal tersebut, dengan teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.
- 2) Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan.
- 3) Metode scramble dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.

- 4) Materi yang diberikan oleh salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.<sup>29</sup>

Scramble selain mempunyai kelebihan, model ini juga mempunyai kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakan karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 2) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- 3) Selama kriteria kebersihan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.<sup>30</sup>

## **B. Pembelajaran Membaca**

### **1. Pengertian Membaca**

Dunia pendidikan salah satu yang wajib dilakukan oleh peserta didik yaitu membaca. Hal ini dikarenakan pada setiap aspek kehidupan masyarakat, kegiatan membaca akan terlibat lebih banyak dan lebih sering.

---

<sup>29</sup>*Ibid*, 169

<sup>30</sup>*Ibid*, 170

Dengan ini membaca dapat menambah ilmu pengetahuan baik di kalangan pendidikan maupun di kalangan masyarakat.<sup>31</sup>

Gibbons mendefinisikan membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan, adapun menurut Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk menerima pesan, suatu metode yang dipergunakan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri kadang-kadang orang lain, yaitu mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambing-lambang tertulis.<sup>32</sup>

Winiasih juga berpendapat bahwa pada hakikatnya membaca merupakan proses memahami dan merekonstruksi makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Pesan atau makna yang terkandung dalam teks bacaan merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif, dan interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang dimiliki pembaca dengan kalimat-kalimat, fakta dan informasi yang tertuang dalam bahan bacaan.<sup>33</sup>

Disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses berfikir yang dilakukan pembaca untuk memahami arti atau makna dari sebuah tulisan guna memperoleh informasi maupun menambah wawasan pengetahuan.

---

<sup>31</sup>Benediktus, “Upaya Guru Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas III A SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta”. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Volume 10, Nomor 6 (Tahun 2017), h.195-916.

<sup>32</sup>Irdawati, Yunidar, Darmawan, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di MIN Buol”.Jurnal Kreatif Online. Volume 5, Nomor 4 ISSN 2354-61X, h.4.

<sup>33</sup>Suhrianati, “Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Bergambar Siswa Kelas Satu”.Jurnal Sagacious. Volume 3, Nomor 1 (Desember 2016), h.39.



Menurut Abidin mengemukakan bahwa pembelajaran membaca dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan membaca. Pembelajaran membaca tidak semata-mata dilakukan agar siswa mampu membaca, tetapi juga merupakan sebuah proses yang melibatkan seluruh aktivitas mental dan berfikir siswa dalam memahami, mengkritisi, dan mereproduksi sebuah wacana tertulis.<sup>34</sup>

## 2. Jenis-Jenis Membaca

Menurut Harras dan Sulistianingsih jenis membaca dapat digolongkan berdasarkan kriteria tertentu. Dilihat dari sudut cakupan bahan, membaca dapat digolongkan menjadi dua jenis yakni membaca ekstensif dan membaca intensif.<sup>35</sup>

Menurut Tarigan membaca berdasarkan kecepatan dan tujuannya dapat dibagi ke dalam empat jenis yaitu:

### a. Membaca Kilat

Membaca kilat merupakan salah satu cara membaca yang lebih mengutamakan penangkapan esensi materi bacaan, tanpa membaca keseluruhan materi bacaan tersebut.

---

<sup>34</sup> Aan Khasanah, Isah Cahyani, "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Strategi *Question Answer Relationships* Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar. Volume 4, Nomor 2( Juli 2016), h.161-175.

<sup>35</sup> Catarina Kurnia Setyawati, "Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Membaca Melalui Penerapan Teknik *Tari Bambu*". Jurnal Ilmiah Guru.No.2, Tahun XVI (November 2011), h.20.

b. Membaca Cepat

Membaca cepat adalah membaca yang dilakukan dengan kecepatan yang sangat tinggi.

c. Membaca Studi

Membaca studi dilakukan memahami, mempelajari, dan meneliti suatu persoalan, kadang-kadang dituntut pula untuk menghadapkannya dalam ingatan, disini peserta didik akan mempunyai ingatan sehingga dapat membaca dengan mempunyai ingatan dengan sangat mudah untuk menyerap apa yang dibaca .

d. Membaca Reflektif.

Membaca reflektif adalah membaca untuk menangkap informasi dengan terperinci dan kemudian melahirkannya kembali atau melaksanakannya dengan tepat sesuai dengan keterangan yang diperoleh.<sup>36</sup>

Menurut Tarigan ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu melakukan kegiatan membaca, maka dapat dibagi menjadi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring atau bersuara adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap atau memahami informasi, pikiran dan perasaan seorang pengarang. Membaca

---

<sup>36</sup>Hayatun Nufus, “*Pembelajaran Membaca Cerita Anak Dengan Strategi Pemetaan Cerita Rumpang Pada Siswa Kelas V Sdn 103 Palembang*”. Jurnal Bahasa Sastra. Volume 1, Nomor 1 (Juli 2018), h.4.

senyap atau dalam hati adalah membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, kepala dan tanpa berbisik, memahami bahan bacaan yang dibaca secara diam atau dalam hati. Membaca juga diklasifikasikan berdasarkan kecepatannya, yaitu sebagai berikut:

- a. Membaca memindai yaitu membaca dengan cepat bahan bacaan untuk mendapatkan atau menemukan sesuatu yang kita cari yang mungkin ada di dalam bahan bacaan.
- b. Membaca scanning adalah keterampilan membaca yang bertujuan untuk menemukan informasi khusus dengan sangat cepat.
- c. Membaca skimming menuntut pembaca memiliki kemampuan untuk memproses teks dengan cepat guna memperoleh gambaran umum mengenai teks tersebut.<sup>37</sup>

Jenis-jenis membaca yang diberikan di SD/MI dapat dibedakan sebagai berikut yaitu, membaca permulaan disajikan kepada siswa tingkat permulaan sekolah dasar. Tujuannya adalah membangun dasar mekanisme membaca. Jenis membaca selanjutnya ada membaca nyaring, membaca teknik, membaca dalam hati, membaca pemahaman, membaca indah, membaca cepat, membaca pustaka, dan membaca bahasa.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup>Dahlia Patiung, “Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual”. Jurnal Al-daulah. Volume 5, Nomor 2 (Desember 2016), h.361-362.

<sup>38</sup>Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h.47-50.

Disimpulkan bahwa dalam kegiatan membaca memiliki berbagai jenis-jenisnya, semua jenis membaca digunakan pembaca sesuai dengan tujuan dari membaca yang dilakukannya. Jenis membaca juga disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

### **3. Pelaksanaan Pembelajaran Membaca**

Untuk mendorong siswa dapat memahami berbagai bahan bacaan, guru seharusnya menggabungkan kegiatan prabaca, saat baca, dan pascabaca dalam pembelajaran membaca.

#### **a. Kegiatan Prabaca**

Kegiatan prabaca dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi membaca dan mengaktifkan skema yang dimiliki pembaca. Kegiatan pengaktifan skemata berguna untuk meningkatkan pemahaman pembaca terhadap materi bacaan dan membangun pengetahuan baru. Proses pemahaman akan terhambat bila skemata pembaca tidak disiapkan sebelumnya. Tahap prabaca sebagai berikut; menentukan tujuan membaca, mendapatkan bacaan atau buku yang sesuai, melakukan survey awal untuk mengenali isi bacaan dan buku, membuat keputusan untuk membaca, mengaktifkan skemata yang dimiliki dan membuat daftar pertanyaan.

#### **b. Kegiatan Saat Baca**

Kegiatan saat baca adalah kegiatan utama dalam membaca. Pada kegiatan ini, seseorang mengerahkan kemampuannya untuk mengolah bacaan menjadi sesuatu yang bermanfaat. Kegiatan saat baca sebagai berikut;

membaca dengan teliti bacaan atau buku, membuat analisis dan kesimpulan secara kritis, menyimpan informasi pengetahuan yang diperoleh, membuat catatan, komentar, atau ringkasan penting, mengecek kebenaran sumber dan menghubungkan dengan gagasan penulis lain.

c. Kegiatan Pascabaca

Kegiatan pascabaca adalah tahap akhir kegiatan membaca. Pada kegiatan ini, seseorang melakukan suatu perbuatan atau mengubah sikap mental karena dorongan hasil membaca. Aktivitas yang termasuk dalam pascabaca sebagai berikut; menentukan sikap menerima atau menolak gagasan atau isi bacaan, mendiskusikan dengan orang lain, membuat komentar balikan, menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengubah menjadi bentuk lain, memunculkan ide baru.<sup>39</sup>

#### 4. Manfaat dan Tujuan Membaca

Gray & Roger mengatakan bahwa manfaat membaca yaitu dengan membaca buku seorang itu dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, daya nalar dan berpandangan luas yang akan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain, dapat melatih imajenasi dan daya pikir sehingga terpenuhi kepuasan intelektual memperoleh pengetahuan praktis yang berguna bagi kehidupan mereka sehari-hari untuk memenuhi kepentingan hidup, membaca dapat meningkatkan minat seseorang terhadap suatu bidang dan mengetahui hal-hal yang aktual mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi di

---

<sup>39</sup>Nurhadi, *Teknik Membaca*, (Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 2018), h.4-5.

lingkungan sekitar maupun di seluruh dunia sehingga dapat menerapkannya di dunia nyata.<sup>40</sup>

Menurut beberapa hasil penelitian dalam kutipan Billi Antoro menyebutkan bahwa kegiatan membaca dapat menjaga kesehatan otak, meningkatkan kecerdasan logika dan linguistik sehingga anak yang rajin membaca akan cenderung lebih baik dalam memahami berbagai persoalan, baik yang berkaitan dengan pelajaran di sekolah maupun dengan kehidupannya sehari-hari.<sup>41</sup>

Tujuan membaca menurut Anderson mencakup, membaca untuk menemukan fakta-fakta, memperoleh ide-ide utama, untuk mengetahui urutan atau susunan cerita, membaca untuk menyimpulkan, membaca untuk mengklasifikasikan, membaca untuk mengevaluasi, membaca untuk memperbandingkan.<sup>42</sup> Menurut Darmono tujuan membaca yaitu untuk tujuan kesenangan, meningkatkan pengetahuan, dan membaca untuk melakukan suatu pekerjaan.<sup>43</sup> Tujuan pembelajaran membaca di antaranya:

---

<sup>40</sup>Eko Widiyanto, Subyantoro, "Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R Dengan Media Gambar". Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 4, Nomor 1 ( Juni 2015), h.3.

<sup>41</sup>Hamdan Husein Batubara, Dessy Noor Ariani, "Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin". Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Volume 4, Nomor 1 ( Maret 2018), h.16.

<sup>42</sup>Ainun Ni'matu Sa'iidah, "Efektivitas Penggunaan Strategi Pemetaan Isi Bacaan dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 3, Nomor 2 (Tahun 2015), h.2

<sup>43</sup>Suharmono Kasiun, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa". Jurnal Pena Indonesia. Volume 1, Nomor 1 (Maret 2015), h.83.

- a. Menikmati keindahan yang terkandung dalam bacaan.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa menikmati bacaan.
- c. Menggunakan strategi tertentu untuk memahami bacaan.
- d. Menggali simpanan pengetahuan.
- e. Menghubungkan pengetahuan baru dengan skemata siswa.
- f. Mencari informasi untuk pembuatan laporan yang akan disampaikan dengan lisan atau tertulis.
- g. Melakukan penguatan atau penolakan terhadap ramalan-ramalan yang dibuat siswa sebelum membaca.
- h. Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan eksperimen untuk meneliti sesuatu yang dipaparkan dalam bacaan.
- i. Mempelajari struktur bacaan
- j. Menjawab pertanyaan khusus yang dikembangkan guru.

Pada kelas II materi bahasa dan sastra Indonesia di kurikulum sekolah dasar kelas awal dijelaskan bahwa peserta didik untuk mampu memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak, memahami teks dengan membaca nyaring, intensif.<sup>44</sup>

Disimpulkan bahwa membaca memiliki banyak sekali manfaat dan tujuan, pembaca tentunya memiliki tujuan mengapa membaca sebuah bahan bacaan baik

---

<sup>44</sup>Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), h.50-62.

itu untuk kesenangan, meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, hiburan dan masih banyak lainnya.

## **5. Karakteristik Membaca yang Menyenangkan**

Ibrahim Bafadal mengungkapkan bahwa paling tidak ada sebelas karakteristik membaca yang menyenangkan sehingga menghasilkan sebuah aktivitas yang bermakna dan bermanfaat bagi siswa yaitu:

- a. Pertama, adanya tujuan yang ditetapkan sebelum membaca;
- b. Kedua, selama kegiatan membaca berlangsung selalu menerapkan teknik dan keterampilan membaca dengan harapan semakin lama semakin mahir.
- c. Ketiga, mampu menafsirkan peta, gambar, daftar, grafik, mampu menggunakan alat-alat penunjuk penelusuran buku-buku.
- d. Keempat, seseorang yang membaca harus mempunyai latar belakang pemahaman sehingga dapat lebih mudah mengerti apa yang sedang dibacanya.
- e. Kelima, membentuk sikap-sikap tertentu sebagai hasil pemahaman terhadap apa yang sedang dibacanya.
- f. Keenam, selalu mengembangkan minat bacanya. Ketujuh, tanpa tergantung kepada orang lain.
- g. Kedelapan, harus bisa membaca dengan kritis.
- h. Kesembilan, seorang pembaca yang baik selalu melihat hubungan antara apa yang sedang dibaca dan masalah yang dihadapi.



- i. Kesepuluh, mengorganisasi konsep dari berbagai sumber dan membuat aplikasi praktis.
- j. Terakhir seorang pembaca yang baik harus bisa membaca dengan penuh kenikmatan.<sup>45</sup>

Disimpulkan bahwa membaca sebenarnya adalah sesuatu hal yang mengasikkan dan menyenangkan, selain banyak manfaatnya membaca juga bisa menambah ilmu pengetahuan dan informasi pembaca. Dari paparan diatas ada banyak sekali karakteristik membaca yang menyenangkan, salah satu cirri khusus membaca yang menyenangkan dan mengasikkan yaitu ketika si pembaca menikmati bahan bacaannya tanpa ada rasa bosan.

## **6. Usaha-Usaha Meningkatkan Kegemaran Membaca**

Menurut Dalman minat baca seseorang tidaklah bisa tumbuh dengan sendirinya, tetapi membutuhkan peranan orang lain dengan dorongan atau upaya lain yang bisa menjadikan anak terangsang untuk membaca, dan hal ini tidak terlepas dari kuantitas membaca dan kuantitas bahan bacaan. Banyak buku yang menarik yang bisa dijadikan bahan bacaan untuk meningkatkan kegemaran membaca yaitu buku cerita bergambar, buku pengetahuan mengenai olahraga yang siswa senangi, buku-buku tentang kesenian dan banyak bermacam jenis buku lainnya.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup>Andi Prastowo, *Buku Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah atau Madrasah*(Yogyakarta:Prenafa Media Groub, 2017), h.388-589.

Sikap dan minat merupakan unsur kunci motivasi. Kegemaran membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu guru perlu mengelola berbagai kegiatan yang mampu menumbuhkan kegemaran membaca siswa. Menurut Rubin program membaca *Drop Everything and Read* (DEAR) atau dikenal juga dengan istilah program membaca *Sustained Silent Reading* (SSR) bisa dilakukan agar siswa memperoleh kesenangan membaca. Program DEAR atau SRR mengharuskan guru mengikuti aturan-aturan berikut; setiap siswa harus membaca, guru juga harus membaca ketika siswa membaca, siswa tidak perlu membuat laporan apa pun tentang apa yang telah mereka baca, siswa membaca untuk periode waktu tertentu, siswa memilih bahan bacaan yang mereka sukai.

Depdikbud juga mengemukakan bahwa meningkatkan minat dan kegemaran membaca merupakan salah satu tolak ukur meningkatnya mutu pendidikan. Di samping itu, Wardani mengemukakan bahwa ada beberapa indikator yang mengacu kepada kemampuan guru untuk mengelola berbagai kegiatan yang mampu menumbuhkan kegemaran membaca diantaranya; guru menganjurkan siswa untuk membaca buku, guru menceritakan satu kejadian yang dibaca dari beberapa sumber sebagai titik tolak pembelajaran, guru meminta siswa menceritakan peristiwa yang pernah mereka baca, dan memberi

---

<sup>46</sup>Eko Kuntarto, Sari, “*Pengalaman Terbaik Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Buku Perpustakaan Pada Siswa Sekolah Dasar*”. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Volume 2, Nomor 2 (Desember 2017), h.186-187.

siswa tugas membaca secara berkesinambungan. Guru juga dapat memberikan pekerjaan rumah yang menuntut siswa membaca untuk mengerjakan tugas tersebut.

Disimpulkan bahwa banyak sekali usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kegemaran membaca, seorang guru sangat berperan penting dalam hal ini, memilih bahan bacaan yang menarik tentu dapat menumbuhkan kegemaran peserta didik untuk membaca. Membiasakan peserta didik untuk membaca tiap hari juga dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk melatih peserta didik menyukai kegiatan membaca walaupun hanya beberapa menit dan masih banyak lagi usaha-usaha yang bisa dilakukan pendidik untuk meningkatkan kegemaran membaca.<sup>47</sup>

## **7. Pembelajaran Membaca Permulaan**

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pengajaran membaca, sebagaimana dikemukakan berikut ini: (1) peningkatan ucapan (2) kesadaran fonetik(bunyi) (3) hubungan antar bunyi-huruf (4) kemampuan mengingat (5) orientasi dari kiri ke kanan, dan (6) ketrampilan kosa kata dan makna kata. Dalam pelaksanaan pengajaran membaca, guru sering kali dihadapkan pada yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan hubungan bunyi- huruf, suku kata, kalimat sederhana, maupun ketidak mampuan anak memahami isi

---

<sup>47</sup>Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara 2018), h.129-136.

bacaan.<sup>48</sup> kesulitan yang di hadapi oleh peserta didik biasanya itu yang akan menghambat berjalannya suatu pembelajaran.

### C. Penelitian Relevan

Penelitian tentang pengembangan buku cerita bergambar pada pembelajaran membaca bukanlah penelitian yang pertama dilakukan. Penelitian terdahulu dengan pokok bahasan yang telah banyak dilakukan oleh para sarjana. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan meneruskan, dan membahas yang sebelumnya belum terbahas pada penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan buku cerita bergambar berbasis nilai-nilai Islam sebagai berikut :

1. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti Suyatinah dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Permula Dengan Teknik Scramble Siswa Kelas Rendah". Berdasarkan hasil penelitian ini jumlah siswa dalam menyusun huruf menjadi kata tampak rebut ingin maju ke depan dan waktu membaca secara individu hampir 85% dari hasil kesimpulan model scramble layak diterapkan dalam pembelajaran serta dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>49</sup>
2. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh penelitian  
 Penelitian yang dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Manba'ul ulum

---

<sup>48</sup>Esti Ismawati, Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak 2017), 51-52.

<sup>49</sup> Suyatinah, "

Lempuing Jaya, OKI". Dari penelitian yang sudah dilakukan, Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran scramble dapat meningkatkan hasil belajar siswa MTs Manba'ul ulum Lempuing Jaya Hal ini terlihat hasil perhitungan uji t pada pertemuan 1 di dapat harga  $t_{hitung} = 5,91$  pada pertemuan 2 didapat hasil  $t_{hitung} = 7,30$ , pada pertemuan 3 didapat hasil  $t_{hitung} = 9,65$ , karena  $t_{tabel} = 2,0003$  untuk semua pertemuan maka kesimpulannya adalah  $H_0$  ditolak dengan menggunakan model pembelajaran scramble di MTs Manba'ul ulum Lempuing Jaya.<sup>50</sup>

3. Penelitian yang dilakukan dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat di Kelas II Min 4 Kota Banda Aceh". Dari penelitian yang sudah dilakukan, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe scramble untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada tema lingkungan bersih dan sehat pada siklus I dengan presentase 80%, dan meningkat pada siklus II yaitu dengan presentase 90% dengan kategori sangat baik.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup>M.Subhi, "*Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Manb'ul Ulum Lempuing Jaya, Oki*", (Skripsi: Jurusan Program studi Pendidikan Matematika, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2016), Diakses Pada Tanggal 22 Desember 2019 Pukul 08:25 WIB

<sup>51</sup>Murni Jafna, "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat di Kelas II Min 4 Kota Banda Aceh*", (Skripsi: Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri AR-ARNIRY Darusalam Banda Aceh 2019M/1440, Diakses pada tanggal 26 Desember 2019 pukul 05:38 WIB

4. Penelitian yang dilakukan dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Scrambel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas” dari penelitian yang sudah dilakukan mata pelajaran IPA pada siklus I hasilnya berada pada kategori sangat rendah dengan hasil persentase 48,78%. Pada siklus ke II persentase hasil belajar siswa mencapai 90,24% yang berada pada kategori sangat tinggi. Hasil belajar dari siklus I dan siklus II terdapat kenaikan sebesar 41,46%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Scramble telah berhasil meningkatkan hasil belajar IPA pada materi daur hidup beragam jenis makhluk hidup kelas IV semester I di SD No.3 Legian tahun pelajaran 2016/2017.<sup>52</sup>

#### **D. Kerangka Berfikir**

Pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan mengenai pra penelitian bahwasannya pada harapan proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan, yang diduga karena pembelajarannya kurang menarik dan para guru hanya mengandalkan buku pedoman yang tersedia dari pemerintah tanpa adanya inovasi lain untuk mengembangkan media pembelajaran. Dengan berlandaskan rumusan masalah, landasan teori dan hasil penelitian yang relevan di atas maka diperlukan solusi yang tepat dengan cara mengembangkan suatu media yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran.

---

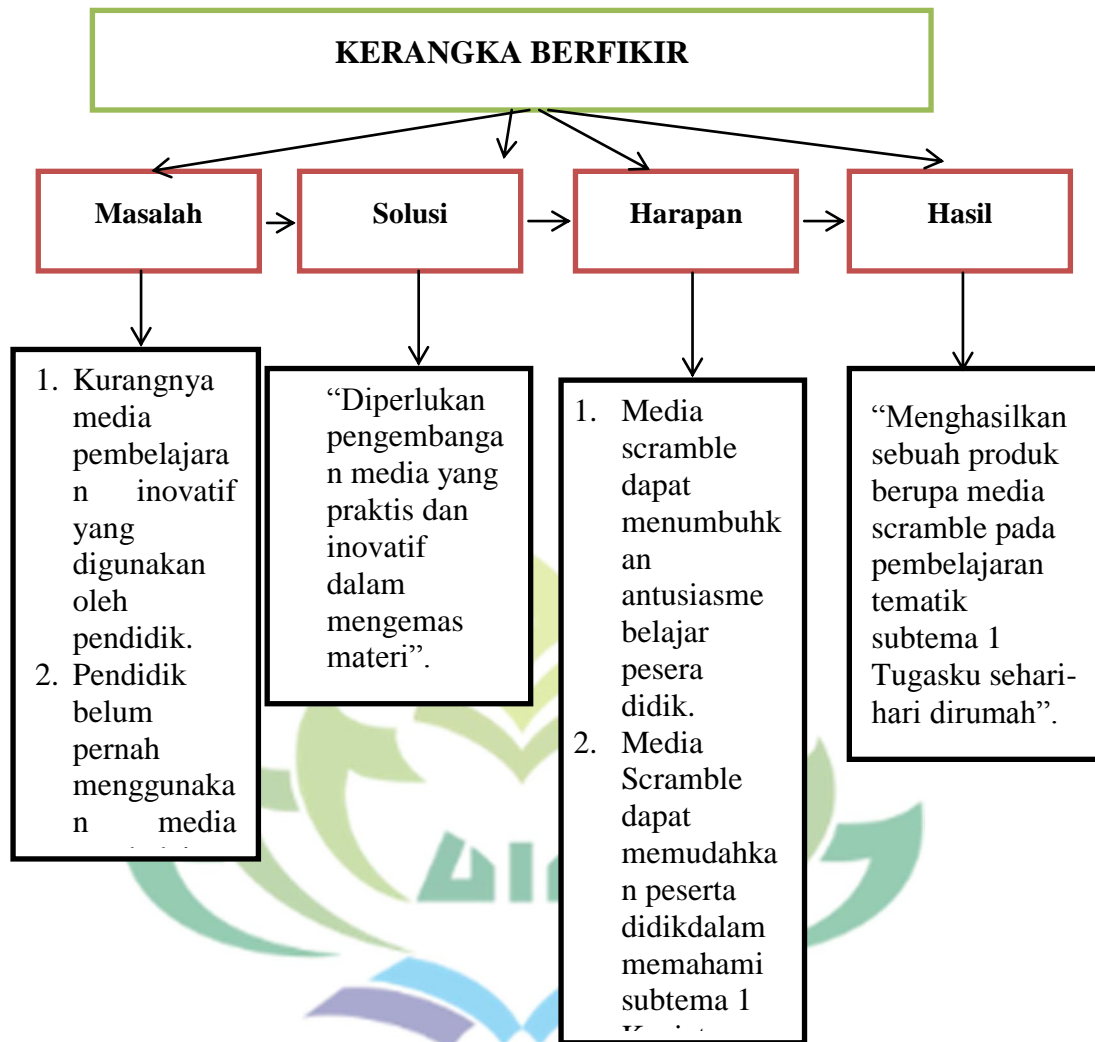
<sup>52</sup>N.M Putri Saridewi, N Nym. Kusmariyatni “*Penerapan model pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas*”, Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Vol.1 No.3 h.237

Secara umum Sekarang dalam bukunya Business Research mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis prtautan antara variabel independen dan dependen.<sup>53</sup> Model scramble merupakan model yang dapat membantu menjadikan media scramble yang dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut:



---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2016),h.60.



**Alur Kerangka Berpikir Pengembangan Media Scramble untuk Membaca  
Permulaan di SD/MI**



## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Khasanah, Isah Cahyani. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Strategi Question Answer Relationships Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*. Volume 4, Nomor 2 Juli 2016
- Ainun Ni'matu Sa'iidah. Efektivitas Penggunaan Strategi Pemetaan Isi Bacaan dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 3, Nomor 2 Tahun 2015
- Andi Prastowo, Buku Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah atau Madrasah Yogyakarta: Prenafa Media Group, 2017
- Anggita Dwi Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Ada Tema 9 Makanan Sehat Dan Bergizi", Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019
- Arsyad, Media Pembelajaran, *Jakarta: Rajawali Pers*, 2016
- Aulia Novita Sari, alinis Ilyas, Siti Nurul Amanah, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses SAINS Peserta Didik Pada Materi Fotosintesis Kelas XII IPA Di SMK Yadika Bandar Lampung", *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol.8 No.1 Juli 2017
- Benediktus, "Upaya Guru Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas III A SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Volume 10, Nomor 6 Tahun 2017
- Catarina Kurnia Setyawati, "Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Membaca Melalui Penerapan Teknik Tari Bambu". *Jurnal Ilmiah Guru*. No.2, Tahun XVI, November 2011
- Dahlia Patiung, "Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual". *Jurnal Al-daulah*. Volume 5, Nomor 2, Desember 2016
- Dede Rohaniawati,  
Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru, Tadris: *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vol.01. No. 2. 2016

Departemen Agama Republik Indonesia, AL-Qur'an Tajwid dan Terjemahan, Bandung: CV Penerbit Dipenegoro

Eko Kuntarto, Sari, "Pengalaman Terbaik Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Buku Perpustakaan Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. Volume 2, Nomor 2 Desember 2017

Eko Widiyanto, Subyantoro, "Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode SQ3R Dengan Media Gambar". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 4, Nomor 1 Juni 2015

Eneng Ros Siti Saroh, Vismania S. Damaianti, " Pengaruh Teknik *Scramble* Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Dan Memparafrase Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman ". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.8 No.2 2016

Erwin Putera Permana, Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Kelas II Sekolah dasar, *Jurnal Profesi Pendidik* Vol 2 No. 2, ISSN 2406-8012, Desember 2015

Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017

Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara 2018

Hamdan Husein Batubara, Dessy Noor Ariani, "Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Volume 4, Nomor 1 ( Maret 2018)

Hayatun Nufus, "Pembelajaran Membaca Cerita Anak Dengan Strategi Pemetaan Cerita Rumpang Pada Siswa Kelas V Sdn 103 Palembang". *Jurnal Bahasa Sastra*. Volume 1, Nomor 1 Juli 2018

Hidayah, Nurul, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 4 Nomor 1 Juni 2017.

Hidayah, Nurul, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 4 Nomor 1 Juni 2017.

Huda, Nafi'ul Dkk, Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam*, Vol. 07, No. 1 *Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni'*, 5.2 (2016),

Irdawati, Yunidar, Darmawan, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di MIN Buol". *Jurnal Kreatif Online*. Volume 5, Nomor 4 ISSN 2354-61X,

Jolioetjoe. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7 No. 1  
Kooperatif Tipe TPS Terhadap Pada Materi Gelombang Mekanik Kelas XI IPA SMA", *Jurnal*

Laila Puspita dkk, " pengaruh model pembelajaran reciprocal teaching dengan teknik mind mapping terhadap kemampuan metakognisi dan afektif pada konsep sistem sirkulasi kelas XI IPA di SMA Negeri 15 Bandar Lampung" , *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol. 8 No. 1 2017

M. Subhi, "Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Manb'ul Ulum Lempuing Jaya, Oki", Skripsi: Jurusan Program studi Pendidikan Matematika, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2016, Diakses Pada Tanggal 22 Desember 2019 Pukul 08:25 WIB

Maemunah. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*. Vol 5 No 1. 2016,

Masnati, "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir". *Jurnal PAJAR Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 1 No. 2 (2017)

Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Februari 2019

Muhammad Amin Said, Muhammad Arsyad, and Nurlina, "Penerapan Model

Murni Jafna, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat di Kelas II Min 4 Kota Banda

*Aceh*”,(Skripsi: Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri AR-ARNIRY Darusalam Banda Aceh 2019M/1440, Diakses pada tanggal 26 Desember 2019 pukul 05:38 WIB

MurniJafna, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat di Kelas II Min 4 Kota Banda Aceh*”,(Skripsi: Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri AR-ARNIRY Darusalam Banda Aceh 2019M/1440, Diakses pada tanggal 26 Desember 2019 pukul 05:38 WIB

N.M Putri Saridewi, N Nym. Kusmariyatni “Penerapan model pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas”,*Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan*, Vol.1 No.3

Ni NymWidiantari, H Syahrudin, and I W Widiyana, *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble berbantuan media Video Terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD DI Gugus V Kecamatan Buleleng*. Jurusan PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.

Nurhadi, *Teknik Membaca*, Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 2018

Nursiwi Nugraheni, *Penerapan Media Komik Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7, No. 2, 2017

Nurul Hidayah. 2016. “*Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*”, Garudhawaca: Yogyakarta

Nurul Qamariah, Syifaul Gumamah, “Dwi Sabda Budi Prasetyo. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa”. *Jurnal Pengkajian Ilmuan dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, Vol.4 no 1 (2016), h 42, diakses tgl 3 Desember 2019 Jam 17:14 WIB

Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMANegeri 14 Makassar”,Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar, 3.2 2015

Rahma Diani, Yuberti, and Shella Syafitri, “ Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-Biruni*, 5.2 2016

Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, *Jakarta: Penerbit Kalam Mulia* 2015

Selamet. St.Y, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, jawa tengah: Penerbit Uns Press:2017

Siti Anisatun Nafi’ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia* Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2018

Subhi, “*Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Manb’ul Ulum Lempuing Jaya, Oki*”, (Skripsi: Jurusan Program studi Pendidikan Matematika, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2016), Diakses Pada Tanggal 22 Desember 2019 Pukul 08:25 WIB

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, Bandung : Alfabeta, 2015

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta, 2016

Suharmono Kasiun, “*Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa*”. *Jurnal Pena Indonesia*. Volume 1, Nomor 1 Maret 2015

Suhrianati, “Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Bergambar Siswa Kelas Satu”. *Jurnal Sagacious*. Volume 3, Nomor 1 Desember 2016

TirzaPangkali, Iriwi L S Sinon, and Sri WahyuWidyaningsih, *Penerapan Model*

Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, I Nyoman Jampel, Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS, *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol. 7.No. 1. 2019.

Yosal Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran Interaksi Komunikatif Dan Edukatif Di Dalam Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015

